Reverse: NieR: Automata al contrario

Dopo aver percorso la storia di ***God of War*** a ritroso, scoprendo che effettivamente potrebbe funzionare anche raccontata al contrario, ecco lanciarci su un titolo estremamente ambizioso e diretto da quel **Yoko Taro** che, come ogni *game director* giapponese di successo, deve essere estremamente eccentrico.
Il suo ***NieR: Automata*** ha sorpreso critica e pubblico grazie al suo design e soprattutto al stile narrativo, che è riuscito a risaltare una trama interessante, ma che non ha brillava per originalità. Raccontare la storia di ***Automata*** può essere arduo, ma riassumendo: migliaia di anni nel futuro, l'umanità è quasi estinta a causa di un'invasione da parte degli alieni prima e delle biomacchine da loro create poi. Per riprendersi il pianeta gli umani creano degli androidi con elevate capacità di combattimento, e i nostri protagonisti **2B**, **9S** e **A2** cercheranno di svelare gli innumerevoli misteri dietro questa guerra.
Il risultato, una volta terminate le *run* principali, è una storia affascinante e pervasa di teatralità. Ma vediamola al contrario, avvisandovi come sempre, della **massiccia dose di spoiler** da qui in avanti.

Il gioco comincia con una particolarità: improvvisamente, **nonostante il menu sia stato appena avviato**, tutto l'equipaggiamento, le risorse e anche l'intero salvataggio di gioco viene immesso all'interno del titolo. Vieniamo introdotti da un filmato, dove alcuni droni Amazon del futuro smembrano i corpi di una coppia, evidentemente non umana ma circondati da un alone di adulterio e, una donna, che guardando l'alba, aspetta il ritorno del suo amato. Improvvisamente però, cominciano a spuntare migliaia di palline che sparano altre palline, rettangoli e nomi, provocando le stesse sensazioni di un trip di LSD durante una partita dell'Inter. Se il buongiorno si vede dal mattino…

Tutto questo è preludio di una trama molto articolata, e che molto probabilmente vi terrà inchiodati

allo schermo: veniamo accolti dalla vita quotidiana di un mondo che ne ha passate tante ma che ha trovato modo di ricominciare. La vera coppia di androidi, protagonista delle vicende, si risveglia dopo un probabile amplesso che solo Yoko Taro potrebbe apprezzare ma che è indubbiamente finito male. I due, come se nulla fosse, si risvegliano, estraendosi le spade dal corpo e cominciando a litigare a suon di katana.
Nel frattempo compare dal nulla un'enorme struttura attorno ai due contendenti il cui nome scopriamo essere **9S** e **A2**. Proprio il primo, che evidentemente rappresenta tutti i canoni della schizofrenia (da cui la S del nome appunto), e protagonista della prima cutscene, comincia a blaterare cose senza senso e, correndo al contrario, riuscirà a uscire dalla struttura, trovandosi davanti a due gemelle in lotta con strane macchine. Sono forse due buttafuori in preda a badare un'enorme folla che cerca disperatamente di entrare? Putroppo non c'è dato saperlo.
Passiamo ad A2 e al suo sobrio completino. La vera protagonista di questa storia, si ritroverà a salvare uno strano villaggio composto da biomacchine e il cui leader **Pascal**, di chiara origine francese, ringrazierà l'eroina indicando il punto preciso in cui si farà trovare la sua rivale in amore, anch'ella presente nella prima cutscene insieme a 9S. Nonostante liti e incomprensioni però, 9S e A2 si vogliono molto bene, malgrado lei sappia della fissazione del suo ragazzo per la loro cameriera.
A2 (A è solo un intercalare con cui viene chiamata 2) non si farà scappare l'occasione, trafiggendo senza pietà la sensuale cameriera che probabilmente, in un lontano passato, ha sedotto il cuore del giovane 9S. Ma la nostra protagonista è subdola: prendendo il posto della sua ultima vittima, è convinta di poter riconquistare per sempre il cuore del suo amato e, fingendo di essere ferita, camminerà al contrario (ancor più difficile coi tacchi alti) pur di ricongiungersi a lui.

Il loro ricongiungimento, darà vita a una nuova fazione denomitata **YoRHa** (Young Rising Hallelujah) all'interno di una stazione spaziale da loro costruita. L'inizio è un po' traumatico, ma pian piano ogni tassello andrà al proprio posto, inneggiando il credo del vero amore.
Ma questo sentimento è minacciato dall'avvento di una coppia di fatto, che può minare le basi della nuova società creatasi. Con i nomi presuntuosi e provocatori di Adam ed Eve decidono di dare battaglia a 9S e A2 per sancire una volta per tutte chi detiene il diritto di poter creare una famiglia.

Ovviamente non poteva mancare l'intervento della **Santa Biomacchina Ecclesia**, la quale, appresa la notizia dei nuovi Adamo ed Eva, ha reagito in maniera vigorosa, battezzando nuovi fedeli e dando vita a numerosi seguaci, culminando con l'elezione del un nuovo **Papa Kierkegaard**.
Il supporto della Chiesa sarà fondamentale (almeno agli occhi dei fedeli), ma non basterà. Pur di vivere assieme al suo Eve, Adam costruisce un'intera città, un nido da d'amore interrotto dall'arrivo in *moonwalk* di A2, giusto poco prima di dare un tocco di vernice ai vari edifici.
La nostra eroina ritroverà 9S rapito da Adam solo per dimostrare di essere un fedele cristiano, nonostante ami lo stesso sesso. Nonostante tutto risulti abbastanza grottesco, A2 finalmente capisce: non importa che tu sia un crotalo o un pavone, l'importante è che se ami, va bene comunque. Per suggellare la ritrovata consapevolezza, A2, 9S e tutti gli androidi dell'associazione YoRHa, con il patrocinio della Santa Biomacchina Ecclesia, costruiscono un **enorme pesce biomeccanico**, atavico simbolo della cristianità, millenni prima.
Sul finire, le coppie ormai createsi e libere di vivere il loro amore, decidono di andare ognuna per la propria strada. A2 e 9S sugellano la loro unione con viaggio di nozze al Luna Park, accolti dalla più grande cantante lirica del momento **Simone**, capace di attirare su di sé lampi e fuochi di ogni genere prima di ritirarsi definitivamente.
Ma la loro natura è un'altra: sentono che manca qualcosa e quel qualcosa è un figlio. Proprio sul finale, un'immensa luce scaturita dal loro amore darà vita a **Engels**, una gigantesca biomacchina che, successivamente, aiuterà il proprio popolo tramite intervento divino; ma questa è un'altra storia. Non somiglia per niente al padre; che anche A2 nasconda qualcos'altro? Forse la risposta verrà data nell'eventuale sequel.
Inoltre, non sapremo mai che fine abbiano fatto Adam ed Eve, ma siamo certi che ovunque essi siano, vivano il proprio amore in totale libertà, così come A2 e 9S, anche se quest'ultimo, non saprà mai la vera identità della sua cameriera.

Non trovate sia più bella così? ***NieR: Automata*** può divenire una storia ricca di simbolismi e del tutto attuale, invertendo il percorso narrativo.

NieR Automata in arrivo su Xbox One?

Secondo vari rumor anonimi vicini al sito Jeuxvideo, pare che ***NieR Automata*** possa arrivare anche su **Xbox One.** L'RPG di **Platinum Games**, sviluppato dall'eccentrico **Yoko Taro**, è uscito lo scorso anno per **PC** e **Playstation 4**, ottenendo un successo sia di vendite che di critica.
Considerando che non esiste un accordo di esclusività tra **Sony** e **Square Enix**, publisher del titolo, e che il sito francese in passato abbia beccato alcuni giochi in arrivo sulla console di casa **Microsoft**, le voci potrebbero presto diventare realtà. Senza dimenticare che fra qualche settimana si svolgerà l'**E3 2018**, non è impossibile aspettarsi un annuncio ufficiale da parte della casa giapponese, magari direttamente dal palco del Los Angeles Convention Center.

Nier: Automata avrà un sequel

Nier: Automata (del quale trovate qui la nostra recensione) si è rivelato un grande successo per **Platinum Games** e **Square Enix**, con oltre due milioni di copie vendute a partire dal suo lancio avvenuto lo scorso marzo. Ma **Square Enix** non ha intenzione di porre fine all'IP, annunciando di voler continuare a lavorarci in futuro. In un'intervista alla rivista giapponese ***Dengeki PlayStation***, il producer **Yosuke Saito** ha rivelato che è in fase di sviluppo proprio un **sequel** del titolo, ma non è chiaro se sarà affidato a **Platinum Games**. Nonostante questo dubbio, **Yoko Taro** resterà nel team di sviluppo, anche se non è stata chiarita la mansione a lui affidata. In proposito Saito ha dichiarato:

> «Taro-san ha detto che farà qualsiasi cosa affinché il titolo trovi i finanziamenti, non c'è nessun altro che io conosca che riesca a muoversi per trovare i soldi necessari per realizzare qualcosa tanto quanto lui.»

Attendiamo con ansia sviluppi in merito.

Nier: Automata supera i due milioni di copie

vendute

Square Enix ha annunciato oggi che ***NieR:Automata*** ha venduto oltre due milioni di copie tra fisiche e digitali.
Fin dal lancio del gioco su PS4 e su PC a inizio d'anno, il titolo creato da **Yoko Taro** è stato accolto con favore dal pubblico e dalla critica (anche dalla **nostra redazione**) e ha ricevuto moltissimi riscontri positivi grazie a un ottimo gameplay e a una storia ben curata dal **game director** per **Platinum Games**.
Dal 25 settembre 2017 ricordiamo che partirà in Europa e nei territori che adottano lo standard PAL il pre-order del cofanetto della colonna sonora su vinili ***NieR:Automata/NIER: Gestalt & Replicant*** in esclusiva su Square Enix Online Store.
Il cofanetto verrà pubblicato a dicembre e includerà quattro vinili con una serie di brani selezionati dal compositore **Keiichi Okabe** e delle illustrazioni esclusive di Sui Ishida (illustratore di *Tokyo Ghoul*).
I fan potranno anche riascoltare le musiche inquietanti di ***NieR:Automata*** nei Blu-ray ***NieR Music Concert & Talk Live*** e ***NieR Music Concert: The Memories of Puppets***, già disponibili per il pre-order sempre su Square Enix Online Store.

Yoko Taro ha salvato Platinum Games, Kamiya ringrazia

In un recente tweet, il co-fondatore di Platinum Games, **Hideki Kamiya**, ha ringraziato pubblicamente Yoko Taro, creatore di *Nier: Automata*, il quale avrebbe avuto il merito di salvare lo studio.

> **ニーアの成功はプラチナにこれまでとは違うファン層をもたらし且つスタッフの成長、成功体験、優秀な就職志望者の増加と計り知れない恩恵を与えてくれた…本来は全て俺がやらなければならない事だった…情けない話だがプラチナはヨコオさんに救われたと言っても過言ではない…感謝してもしきれません…**
>
> — 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) 13 agosto 2017

Sulla base di un traduzione in inglese lasciata su NeoGAF dall'user **BRSxIgnition**, il tweet sarebbe traducibile come segue:
«Il successo di *NieR: Automata* ha dato a Platinum Games un più vasta fanbase, un aumento del personale, una brillante storia di successo, un aumento dei candidati qualificati e grandi benefici.Normalmente non posso fare a meno di fare tutto da solo, è una storia pietosa. Ma dire che Yoko-san ha salvato Platinum non è un'esagerazione, non potrò ringraziarlo mai abbastanza»
Il nuovo gioco di Yoko Taro sembra aver alleviato il colpo subito con la cancellazione di ***Scalebound***, e pare sia stato un sollievo per l'intero studio.

Terra World: il franchise sbarcherà in Italia?

Poco più di una settimana fa **Mistwalker Corporation**, lo studio del padre di ***Final Fantasy*** **Hironobu Sakaguchi**, annunciava il sequel del popolare JRPG per mobile ***Terra Battle***, mostrando il primo gameplay durante un livestream su **Nico Nico**. I circa 24 minuti di giocato davano un buon assaggio di quelle che sono le nuove caratteristiche di ***Terra Battle 2***: principalmente una world map che dà la possibilità al giocatore di esplorare e configurare la propria formazione prima di ogni battaglia.
Insieme a Sakaguchi erano presenti il leggendario compositore **Nobuo Uematsu**, il quale si sta prendendo cura della colonna sonora, e **Kimihiko Fujisaka** (*Drakengard* e *The Last Story*) che si occupa del **character design**. Sarebbero coinvolti inoltre **Silicon Studio** (della serie *Bravely*) e, si vocifera, il famigerato **Yoko Taro**, che dovrebbe curare alcuni aspetti della storia.

La storia di quello che è ormai divenuto un franchise, ***Terra World***, in Italia è pressoché sconosciuta: il primo *Terra Battle* fece la sua comparsa nell'ormai lontano **2014** sui dispositivi mobile di tutto il mondo; o quasi, visto che all'appello mancava appunto il nostro caro Belpaese. Purtroppo, nei tre anni successivi – passando per molteplici update e annunci ufficiali, accompagnati da petizioni e richieste fatte dai fan, più o meno direttamente, agli sviluppatori giapponesi – non siamo riusciti a meritarci una versione dedicata sugli store principali (**Google Play** e **App Store**) e non stiamo parlando della mera localizzazione del titolo, quanto della vera e propria ***presenza***, negata sui marketplace nostrani.
Inspiegabilmente infatti **l'Italia si ritrova emarginata** e, mentre Sakaguchi dichiara di voler continuare il supporto al primo capitolo, ne annuncia appunto il secondo accompagnato da ***Terra Wars*** e una non meglio specificata versione console del primo episodio.

Fresco di giornata è invece questo nuovo scorcio di gameplay: il filmato che riportiamo è abbastanza interessante dal momento che ci mostra una delle più importanti feature introdotte nel nuovo titolo, ovvero il passaggio dalla world map alla griglia di battaglia. Nel video qui sotto si vede come una volta ingaggiato il combattimento il sistema torna ad essere simile a quello del primo *Terra Battle*.
Speriamo che l'Italia possa questa volta rientrare nelle grazie di Sakaguchi-san e, perché no, magari avere l'opportunità di giocare la versione italiana del primo episodio anche se a distanza di tutti questi anni.

Nier: Automata

Parlare dell'ultima fatica di **Yoko Taro**, prolifico e mai banale game designer del Sol Levante, non è impresa facile: ***Nier: Automata***, infatti, pur essendo classificato come semplice **action-rpg**, racchiude in sé svariate sfaccettature, divenendo di tanto in tanto uno sparatutto con visuale aerea in stile ***Space Invaders***, altre volte un **platform**, altre ancora un'**avventura testuale**. Yoko Taro è sicuramente uno dei personaggi più creativi e multidisciplinari nel panorama giapponese: oltre ad aver diretto i giochi della serie ***Drakengard*** e i due capitoli di ***Nier*** (ci troviamo, infatti, dinanzi al secondo lavoro della serie) è anche autore romanzi, manga, e persino opere teatrali, tra le quali anche una non facile trasposizione proprio di **Nier: Automata**. In Occidente si conosce praticamente soltanto il game-designer e ben poco della sua attività artistica. Ma di certo possiamo riscontrare la sua versatilità e il suo approccio multidisciplinare anche nelle sue opere videoludiche, spesso videogames dalla trama complessa e quasi tutti collegati tra loro, poiché elaborati nello stesso universo narrativo (basti pensare che il primo ***Nier***, uscito nel 2010, è il sequel di uno dei tanti finali del primo *Drakengard*). *Nier: Automata*, dicevamo, è il sequel dello sfortunato *Nier* uscito per Xbox 360 e Playstation 3 sette anni addietro, il quale, pur godendo di una trama molto interessante, finì presto nel dimenticatoio a causa di una realizzazione tecnica penosa.

Storia

Nier: Automata è ambientato diversi millenni dopo la fine del prequel: l'umanità è stata quasi del tutto eliminata da un attacco alieno e i pochi sopravvissuti si sono rifugiati sulla Luna. Nel tentativo di riconquistare il pianeta Terra, gli umani inviano un gruppo di androidi chiamati **YoRHa**, fra i quali l'androide **2b**, al quale si affiancherà l'androide **9s**: tra i due si verrà a creare un legame affettivo (evento fuori dal comune, visto che sono degli androidi progettati per non avere emozioni) che andrà a farsi sempre più forte nel corso del gioco, portando la trama ad assumere aspetti più tragici ed emozionanti. Anche le macchine nemiche create dagli alieni saranno capaci di provare emozioni:

alcune ci supplicheranno di ucciderle, altre arriveranno ai suicidi di massa, altre ancora rinnegheranno la guerra e vorranno creare un villaggio in cui regna la pace. Una volta terminato il gioco, per la prima volta ci verrà chiesto di ricominciare da un punto di vista differente, e si avrà l'opportunità di scoprire particolari che erano sfuggiti nel percorso precedente. **Nier: Automata** consta in tutto di 26 finali differenti, di cui 5 sono quelli principali, e fondamentali per capire appieno la storia.

Gameplay

Per lo sviluppo di *Nier: Automata*, Yoko Taro si è affidato ai tipi di **Platinum games**, studio talentuoso ormai scafato nel genere *action* (***Bayonetta***, ***Metal Gear: Rising Revengeance*** per citare alcuni titoli sviluppati dallo studio nipponico). Probabilmente anche per questo le differenze con il prequel sul piano del gameplay sono tante e saltano subito all'occhio. Entrando nel dettaglio, la protagonista può fare uso di **due armi principali** e di un **POD** (un mini robot volante dotatato di proiettili di varia tipologia). Inoltre, con il pulsante per l'attacco leggero si attaccherà con la prima arma, mentre con quello per l'attacco pesante si userà l'altra. Le combinazioni di armi con le quali eseguire combo sono davvero tantissime, il *combat system* è molto vario e divertente oltre a risultare diretto e al contempo abbastanza profondo (non si toccano certo i livelli di action puro di *Bayonetta*, ma siamo dinanzia un ottimo sistema di gioco). I numerosi **boss** offrono un tasso di sfida di tutto rispetto (specialmente se si gioca in modalità difficile, cosa che consigliamo ai giocatori più esigneti), con diverse fasi che spesso cambiano la modalità di gioco, rendendo lo scontro ancora più interessante.

Grafica e sonoro

Il mondo di *Nier: Automata* è rappresentato con un uso particolare della palette dei colori, le quali mettono in risalto la desolazione di un mondo in cui sono rimaste praticamente soltanto le macchine e qualche animale. Dal punto di vista strettamente **artistico**, ci troviamo di fronte a un ottimo lavoro di visual art, specie riguardo gli automi, rappresentati con cura minuziosa, e i paesaggi, spesso suggestivi e dal piacevole impatto visivo. Le note dolenti arrivano, invece, sul piano **tecnico**: le textures sembrano essere spesso in bassa risoluzione, la mole poligonale bassa, sono presenti parecchi muri invisibili che fanno storcere un po' il naso; anche il frame rate (almeno su console, noi lo abbiamo provato su PS4) ha dei cali e risulta incostante e, infine, alla lunga le ambientazioni tendono a stancare. Il discorso cambia parlando del **comparto audio**: la colonna sonora è unica nel suo genere, sfiorando talvolta i confini del geniale. Basti pensare che in un punto del gioco troviamo dei robot parlare in coro in maniera ossessiva, come recitassero un mantra, e il suono che ne viene fuori si fonde magistralmente con la colonna sonora, creando un ritmo incalzante raramente visto in un videogame.

Conclusioni

Nier: Automata rappresenta un ritorno in grande stile per Yoko Taro: siamo di fronte a un titolo capace di emozionare e divertire grazie a una trama di spessore e un gameplay sopraffino, e che riesce a superare in tutti gli aspetti il suo predecessore. Pur non brillando per realizzazione tecnica, la sua unicità lo rende un gioco che tutti i possessori di PS4 e PC dovrebbero assolutamente provare.